



Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho

EDITAL Nº70/2026/GAB-MUZ/MUZ/IFSULDEMINAS

16 de junho de 2026

## **EDITAL DESAFIO MAKER MUZAMBINHO: DO PROBLEMA AO PROTÓTIPO**

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho, por meio do Espaço Maker e da INCETEC – Núcleo Incubador de Empresas Muzambinho, torna pública a abertura das inscrições para participação no evento "Desafio Maker Muzambinho: Do Problema ao Protótipo".

### **1. OBJETIVOS**

- 1.1 Estimular a inovação e o empreendedorismo.
- 1.2 Promover a cultura maker.
- 1.3 Incentivar a criação de soluções para desafios reais da comunidade e do setor produtivo.
- 1.4 Desenvolver competências técnicas e empreendedoras.
- 1.5 Fortalecer o ecossistema regional de inovação.

### **2. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Poderão participar discentes dos cursos técnicos e de graduação do IFSULDEMINAS, devidamente matriculados, servidores da Instituição (efetivos, substitutos e terceirizados), estudantes e professores de outras instituições da rede pública ou privada.
- 2.2 As equipes que se apresentarem na maratona com discentes que não estejam devidamente matriculados e/ou não preencherem corretamente os requisitos para inscrição e/ou que desrespeitarem o regulamento do desafio, serão automaticamente desclassificadas.

### **3. INSCRIÇÕES E EQUIPES**

- 3.1 As inscrições são gratuitas e as equipes deverão contar com até 6 (seis) participantes (5 estudantes e 1 coordenador/tutor), ou, no mínimo, 4 (quatro) participantes (3 estudantes e 1 coordenador/tutor), e

deverão ser realizadas do dia 16/06/2026 até o dia 26/07/2026 pelo link:

<https://integra.ifsuldeminas.edu.br/e/desafio-maker-muzambinho>. O IFSULDEMINAS não se responsabiliza por possíveis falhas no sistema de inscrição online.

3.1.1 Serão disponibilizadas até 10 (dez) vagas para equipes participantes. Caso o número de inscrições homologadas exceda esse quantitativo, será adotado como critério de seleção a diversidade de instituições e municípios representados, priorizando-se inicialmente uma equipe por instituição de ensino e/ou município. Havendo vagas remanescentes, estas serão preenchidas pelas demais equipes habilitadas, observando-se a ordem cronológica de inscrição (data e horário de envio). As equipes excedentes comporão uma lista de espera.

3.2 Após este período, não será mais possível se inscrever e não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja o link, sinalizado neste Edital.

3.3 Os participantes devem realizar a inscrição por equipe, conforme as diretrizes deste edital.

3.4 No ato da inscrição serão solicitados os seguintes dados dos participantes da equipe:

I. Nome completo do líder da equipe (aluno);

II. E-mail do líder da equipe

III. CPF do líder da equipe;

IV. Telefone do líder da equipe;

V. Nome da Equipe;

VI. Vinculação institucional da equipe (Comunidade Interna ou Externa ao IFSULDEMINAS);

VII. Dados (nome completo; CPF; e-mail; telefone) do coordenador/tutor (professor, docente ou TAE);

VIII. Dados dos demais participantes da Equipe (nome completo; CPF; e-mail; telefone);

IX. Instituição de Origem.

3.5 Ao se inscrever, os participantes concordam com as condições e regras do desafio, com o termo de sigilo, caso necessário, com os princípios de direito de propriedade intelectual e com o uso e divulgação de sua imagem pessoal.

3.6 O participante é responsável pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.

3.7 Toda comunicação com os participantes será realizada por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição.

3.8 É recomendável que os membros da equipe tenham conhecimento ou experiência, como por exemplo, em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, marketing, gestão de negócios, administração, eletrônica e áreas afins não havendo, todavia, a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas cumulativamente.

3.9 O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação e redes sociais será de responsabilidade exclusiva dos participantes.

3.10 A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

#### **4. HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES**

4.1 A homologação das inscrições será divulgada no dia 27/07/2026, no portal do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

4.2 Serão homologadas para participação no evento as 10 (dez) primeiras equipes que atenderem integralmente aos requisitos deste edital.

4.3 As equipes excedentes inscritas comporão lista de espera para eventuais desistências que venham a ocorrer, podendo ser chamada até 2 (dois) dias antes do início do evento.

4.4 A validação dos participantes será de responsabilidade da Comissão Organizadora. Caso as inscrições não obedeçam aos critérios deste edital, a equipe será desclassificada.

#### **5. O DESAFIO E SUA METODOLOGIA**

5.1 O Desafio será presencial e ocorrerá no Centro de Inovação e Empreendedorismo do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, localizado na Estrada de Muzambinho, km 35 - Bairro Morro Preto - CEP: 37890-000.

5.2 O Desafio será composto por 3 fases:

##### **5.2.1 Fase 1 – Imersão Presencial**

Data: 11/08/2026 às 08 horas (horário de Brasília), com término previsto para às 17 horas (horário de Brasília)

Atividades: Apresentação dos desafios propostos; escolha dos desafios pelas equipes participantes; realização de oficinas de ideação e outras atividades voltadas ao desenvolvimento inicial das soluções.

A organização disponibilizará aos participantes inscritos alimentação durante a imersão presencial, incluindo lanche e almoço. As demais despesas, tais como transporte, quando necessárias, serão de responsabilidade das equipes participantes.

5.2.1.1 As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos e/ou processos e/ou serviços, poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.

5.2.1.2 Serão apresentadas até 3 (três) demandas do setor produtivo e haverá um momento para conversar com os representantes das demandantes, objetivando entender melhor o problema.

5.2.1.3 As equipes terão um tempo para escolher o problema que querem resolver, sendo que cada problema poderá ser selecionado por, no máximo, um terço das equipes inscritas (de forma igualitária).

5.2.1.4 Caso tenham mais opções para um problema específico, haverá remanejamento, de acordo com o horário (hora-minutos-segundos) registrado no formulário de opções, que será disponibilizado durante a atividade.

5.2.1.5 As equipes terão um tempo para tirar as dúvidas com os demandantes dos problemas, de acordo

com a metodologia do Desafio.

5.2.1.6 Cada participante deverá apresentar documento de identificação com foto, no momento do credenciamento, no início do evento.

5.2.1.7 Os problemas lançados como desafios serão relacionados as seguintes temáticas:

5.2.1.7.1 Agropecuária;

5.2.1.7.2 Cafeicultura;

5.2.1.7.3 Meio Ambiente;

5.2.1.7.4 Sustentabilidade;

5.2.1.7.5 Educação;

5.2.1.7.6 Saúde;

5.2.1.7.7 Tecnologia da Informação;

5.2.1.7.8 Automação;

5.2.1.7.9 Indústria;

5.2.1.7.10 Comércio;

5.2.1.7.11 Serviços;

5.2.1.7.12 Inclusão Social;

5.2.1.7.13 Economia Criativa.

## **5.2.2 Fase 2 – Desenvolvimento**

Período de 11/08/2026 a 08/10/2026

Atividades: Durante esta etapa, as equipes participantes poderão utilizar a infraestrutura do Espaço Maker Muzambinho para o desenvolvimento de seus protótipos. Para tanto, deverão agendar previamente, em conjunto com a equipe do Espaço Maker, os dias da semana, horários e períodos de utilização, conforme a disponibilidade do espaço e dos equipamentos.

A utilização do Espaço Maker Muzambinho ocorrerá mediante acompanhamento e orientação da equipe responsável, observadas as normas de uso e a disponibilidade de equipamentos e materiais.

## **5.2.3 Fase 3 – Demoday**

Data: 09/10/2026 às 08 horas (horário de Brasília), com término previsto para às 11 horas (horário de Brasília)

Atividades: Apresentação do pitch das soluções desenvolvidas, com duração de até 5 (cinco) minutos por equipe, seguida da demonstração do protótipo, com duração de até 5 (cinco) minutos, perante a banca avaliadora. Ao final, será realizado o encerramento do evento, com divulgação do resultado final e

cerimônia de premiação.

Durante o pitch, a equipe deverá apresentar, de forma clara e objetiva:

- a) **Descrição da solução proposta e seu funcionamento;**
- b) **Inovação, criatividade e aderência ao problema:** em que medida a proposta atende às demandas do evento com originalidade e relevância, considerando o contexto da temática e a qualidade do protótipo;
- c) **Resultados esperados e impacto:** benefícios sociais, ambientais e econômicos previstos, especialmente para a cadeia da temática;
- d) **Viabilidade:** possibilidade de implementação da solução do ponto de vista tecnológico, financeiro e operacional;
- e) **Escalabilidade:** potencial de crescimento, replicação e ampliação do impacto da solução;
- f) **Usabilidade e acessibilidade:** se a solução pode ser utilizada de forma simples, autônoma e acessível pelo público-alvo, sem exigir conhecimentos técnicos prévios.

O pitch deverá ser apresentado necessariamente por um estudante, não devendo ficar por responsabilidade do coordenador/tutor.

A organização disponibilizará aos participantes inscritos café da manhã durante a realização do Demoday. As demais despesas, tais como transporte e hospedagem, quando necessárias, serão de responsabilidade das equipes participantes.

## 6. RESPONSABILIDADES DOS ORGANIZADORES

6.1 Disponibilizar espaço físico multiusuário, de acordo com as normas de segurança da informação, regidas pelo IFSULDEMINAS.

6.2 O IFSULDEMINAS não se responsabilizará por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes, que não tenham sido provocados direta e culposamente pela instituição.

6.3 A equipe organizadora não será responsabilizada por imprevistos de força maiores que possam impedir o desenvolvimento das ações.

## 7. RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

7.1 Observar atentamente, de forma imediata, todas as instruções dadas pela organização durante o desafio.

7.2 Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade.

7.3 Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um notebook com conexão à internet) para realização das atividades. A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos, durante o evento, ficará por conta de cada participante.

7.4 Quaisquer problemas técnicos que ocorram nos computadores, notebooks ou softwares de membros da equipe serão de sua inteira responsabilidade. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em softwares e hardwares dentre os membros das equipes.

7.5 O participante que não comparecer em qualquer uma das 3 (três) fases será desclassificado.

7.6 Desistências de participantes deverão ser informadas à organização do evento imediatamente.

7.7 Será permitida a substituição de membros da equipe até 2 (dois) dias antes do início do evento. Para isso, os dados do novo integrante (nome completo, CPF, e-mail, número de matrícula (caso discente do IFSULDEMINAS) ou matrícula SIAPE (caso servidor do IFSULDEMINAS) e telefone para contato, deverão ser encaminhados dentro do prazo para o e-mail: [espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br](mailto:espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br).

7.8 Caso haja desistência de participantes, a equipe deve continuar com no mínimo 3 (três) integrantes até o final do evento.

7.9 As equipes poderão utilizar plataformas, softwares livres/open sources gratuitos ou pagos e softwares comerciais em seus computadores. No caso de uso de plataformas e softwares comerciais e quaisquer outros, cujas licenças são pagas, os integrantes das equipes serão inteiramente responsáveis pela sua correta utilização, devendo respeitar as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. O IFSULDEMINAS não se responsabilizará por quaisquer tipos de problemas decorrentes do uso ilícito de softwares e de hardwares.

7.10 As equipes poderão utilizar ferramentas de Inteligência Artificial (como ChatGPT, Copilot, entre outras) como apoio ao desenvolvimento das propostas, desde que:

O uso seja declarado no momento do pitch, especificando quais ferramentas foram utilizadas e para quais finalidades (ex: brainstorming, geração de código, sugestões de texto, prototipação etc.);

A equipe tenha pleno domínio sobre os conteúdos apresentados, sendo capaz de explicar, justificar e adaptar o que foi produzido com auxílio de IA;

Não sejam utilizados conteúdos gerados por IA de forma integral e automática como entrega final, sem intervenção humana.

7.11 A Comissão Organizadora poderá desclassificar equipes que fizerem uso indevido ou não declarado de ferramentas de IA.

7.12 Os projetos deverão ser executados conforme as datas e horários estabelecidos no item 5.2

## **8. CONFIDENCIALIDADE**

8.1 O IFSULDEMINAS e todos os participantes deverão manter sigilo com relação aos projetos inovadores ou qualquer informação recebida ou observada durante o evento, embora o IFSULDEMINAS possa utilizá-la, sem quaisquer ônus, para fins lícitos, de acordo com o direito de propriedade intelectual.

8.2 O IFSULDEMINAS poderá implementar, a qualquer momento, eventuais projetos que contenham ideias e/ou conceitos idênticos aos desenvolvidos no desafio, sem que isso signifique ao participante, qualquer compensação, salvo no caso de autoria inequívoca de um direito de propriedade intelectual.

## 9. APRESENTAÇÃO E RESULTADO

9.1 A apresentação das equipes, no dia 09/10/2026, seguirá um cronograma elaborado a partir de sorteio.

9.2 A avaliação dos pitches será realizada por uma banca composta por até 5 (cinco) integrantes, com formação ou experiência nas temáticas do evento, estando inclusos os demandantes.

9.3 A comissão avaliadora julgará os trabalhos em conformidade aos critérios e pontuações:

- a) **Clareza e objetividade na apresentação (0 a 10 pontos):** se a equipe conseguiu comunicar de forma direta, compreensível e estruturada a proposta da solução;
- b) **Inovação e qualidade do protótipo (0 a 20 pontos):** se a solução proposta é criativa, original e se o protótipo possui uma boa construção;
- c) **Viabilidade e aplicabilidade (0 a 20 pontos):** se a proposta tem potencial real de ser desenvolvida e implementada, considerando aspectos técnicos, operacionais e financeiros;
- d) **Impacto e relevância (0 a 20 pontos):** se os resultados esperados demonstram capacidade de gerar benefícios concretos e sustentáveis para a cadeia da cafeicultura, considerando dimensões sociais, ambientais e econômicas;
- e) **Usabilidade e acessibilidade (0 a 20 pontos):** se a solução considera o público-alvo e se propõe a ser inclusiva, intuitiva e de fácil utilização;
- f) **Escalabilidade (0 a 10 pontos):** se a proposta apresenta potencial de crescimento, replicação ou ampliação de seu impacto, alcançando diferentes contextos e públicos dentro da temática.

9.4 Em caso de empate na pontuação final entre duas ou mais equipes, serão adotados, na seguinte ordem, os critérios de desempate:

- a) Maior nota no critério “Inovação e qualidade do protótipo”;
- b) Maior nota no critério “Viabilidade e aplicabilidade”;
- c) Maior nota no critério “Escalabilidade”;
- d) Maior nota no critério “Impacto e relevância”;
- e) Maior nota no critério “Usabilidade e acessibilidade”;
- f) Persistindo o empate, a decisão final caberá à Comissão Organizadora, com base em parecer técnico dos avaliadores.

9.5 A apuração do resultado será realizada pela Comissão Organizadora e o resultado será divulgado no local de realização do evento, em até 15 minutos, a partir do término da apresentação da última equipe.

9.6 Todas as informações sobre o resultado ficarão disponíveis no site do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

## **10. RECURSO**

10.1 A equipe poderá recorrer à Comissão Organizadora, caso julgue que tenha sido prejudicada durante o desafio e em uma ou mais das circunstâncias, como: violação de uma regra; má conduta de uma equipe ou má conduta da administração do concurso com intenção de prejudicar.

10.2 Qualquer recurso deverá ser apresentado à Comissão Organizadora em até 5 minutos a partir do horário de divulgação dos resultados, no local de realização do evento.

10.3 Havendo recurso com parecer favorável, um novo resultado será publicado em até 10 minutos do recebimento do recurso.

10.4 Após o prazo sinalizado de interposição de recurso, não havendo manifestação, o resultado publicado será considerado como o resultado final.

10.5 As decisões da Comissão Organizadora serão finais, não cabendo outro recurso quanto à decisão tomada.

## **11. PREMIAÇÃO**

11.1. Todos os participantes do Desafio receberão certificado de participação.

11.2. Serão premiadas as 3 (três) melhores propostas e receberão premiação em dinheiro, conforme os valores abaixo:

1º lugar: R\$ 1.000,00 (mil reais)

2º lugar: R\$ 800,00 (oitocentos reais)

3º lugar: R\$ 600,00 (seiscentos reais)

11.3. Os valores das premiações são destinados exclusivamente aos membros das equipes vencedoras e deverão ser divididos de forma igualmente entre seus participantes.

11.4. Para recebimento da premiação, todos os integrantes das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares deverão enviar o Anexo I, devidamente preenchido e assinado, contendo os dados completos dos participantes.

O documento deve ser enviado em formato PDF para o e-mail:

espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br, conforme orientações do item 14 deste edital.

11.4.1 Caso algum integrante opte por não receber a premiação, deverá manifestar formalmente sua desistência por meio do preenchimento e envio do Anexo II. O documento deve ser enviado em formato PDF para o e-mail: espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br, conforme orientações do item 14 deste edital.

11.4.2 O processo de pagamento da premiação somente será iniciado após o recebimento da documentação completa (Anexo I e/ou Anexo II) de todos os membros das equipes vencedoras.

11.5 A Comissão Organizadora não se responsabiliza por dados incorretos fornecidos pelos participantes, os quais poderão acarretar atrasos no pagamento da premiação.

11.6 Além da premiação em dinheiro, poderão ser concedidos prêmios adicionais às três equipes mais bem classificadas.

## **12. DIREITOS AUTORAIS E DE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

12.1 Os participantes serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O IFSULDEMINAS se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à Lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicada ao caso concreto) em razão de questionamentos que venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

12.2 No caso das atividades realizadas neste desafio resultarem em inovações, passíveis de direitos de propriedades intelectuais, serão observadas: a Lei de Propriedade Industrial nº 9.279, de 14 de maio 1996, a Lei de Inovação nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 (redação pela Lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016) regulamentadas pelo Decreto nº 9.283, de 07 de fevereiro de 2018 e a Política de Inovação do IFSULDEMINAS, aprovada por meio da Resolução do Conselho Superior nº 82, de 15 de dezembro de 2020.

## **13. PUBLICAÇÃO DOS PROJETOS**

13.1 A publicação, a publicidade e a divulgação de trabalhos cujos resultados tenham sido obtidos com os projetos deste desafio deverão, obrigatoriamente, ser feitos no idioma de onde será divulgado e fazer menção expressa ao apoio e iniciativa do IFSULDEMINAS.

13.2 Se utilizada a logomarca do IFSULDEMINAS deverá haver consulta prévia à Assessoria de Comunicação (ASCOM) para orientações cabíveis.

13.3 As ações publicitárias referentes às propostas financiadas com recursos da União deverão observar rigorosamente as disposições contidas no § 1º do Art. 37 da Constituição Federal, como também aquelas consignadas em Instrução Normativa da Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica da Presidência da República.

## **14. CRONOGRAMA**

Período das inscrições	16/06 a 26/07/2026
Homologação das inscrições	27/07/2026
Imersão	11/08/2026
Desenvolvimento	12/08/2026 a 08/10/2026

Demoday	09/10/2026
Resultado Final	09/10/2026
Prazo para recursos*	5 minutos após o Resultado Final
Resultado final após recurso*	10 minutos após o fechamento do período de recurso
Envio dos Anexos I e II pelos membros das equipes	Até o dia 09/11/2026

\*Não havendo recursos, prevalecerão os resultados anteriormente divulgados.

## 15. DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1 A maratona poderá ser suspensa, adiada ou cancelada, totalmente ou em parte, por quaisquer razões. Nenhuma das disposições deste edital gera qualquer direito ou expectativa de direito ao participante com referência a qualquer objeto.

15.2 A participação neste desafio não presume nenhum tipo de vínculo empregatício com o IFSULDEMINAS, exceto os que já o possuem.

15.3 Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora.

15.4 A efetivação da inscrição, de acordo com as definições deste Edital, bem como o posterior aceite on-line das suas condições, implica na tácita aceitação das condições estabelecidas.

15.5 Os participantes, vencedores ou não vencedores, não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução do desafio.

15.6 Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o IFSULDEMINAS, caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.

15.7 Qualquer participante que obtiver vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela Comissão Organizadora, será imediatamente desclassificado, assim como sua equipe.

15.8 Ao participarem deste edital, os servidores e discentes, tais como membros da comunidade externa declaram ciência das condições e obrigações estabelecidas neste Edital e dão o consentimento para o tratamento dos dados pessoais, informados para a sua finalidade, em conformidade com a Lei nº

13.709, de 14 de agosto de 2018.

15.9 Todos os participantes autorizam expressamente à organização da maratona a repassar seus dados de contato para as empresas parceiras, para composição de banco de currículos.

15.10 Os participantes não terão seu tempo de atividade computado para fins de aposentadoria, a menos que durante o período de estudo efetue contribuição para a Seguridade Social como contribuinte facultativo, na forma dos art. 14 e 21 da Lei nº 8.212, de 26 de julho de 1991.

15.11 As propostas submetidas poderão ser direcionadas/convidadas a integrarem programas dos Núcleos Incubadores do IFSULDEMINAS, conforme o estágio de desenvolvimento do projeto.

15.12 Esclarecimentos e informações adicionais poderão ser obtidos somente pelo e-mail [espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br](mailto:espaco.makeer@muz.ifsuldeminas.edu.br), nomeando o assunto como “Dúvidas Desafio Maker 2026”.

15.13 Eventuais mudanças neste Edital serão realizadas através de edital de retificação a ser publicado na página do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

15.14 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Muzambinho-MG, 16 de junho de 2026.

Mário Antônio Moreira

Coordenador do Desafio Maker

## ANEXO I

### TERMO DE COMPROMISSO

Conforme previsto no Edital nº \_\_\_\_/2026 – DESAFIO MAKER MUZAMBINHO:  
DO PROBLEMA AO PROTÓTIPO, seguem abaixo os dados do(a) participante  
integrante da equipe classificada em \_\_\_\_º lugar no resultado final do evento.

O valor total da premiação, de R\$ \_\_\_\_\_, será dividido igualmente  
entre os membros da equipe, conforme dados informados neste termo.

Nome completo:	
CPF:	
Agência bancária:	
Banco (número do banco):	
Número da conta:	
Chave PIX:	
Vinculação com o IFSULDEMINAS (servidor ou discente)	
Valor da Premiação Individual a ser recebida pelo participante (R\$)	

Local e data: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante

## ANEXO II

### DECLARAÇÃO DE DESISTÊNCIA DE RECEBIMENTO DA PREMIAÇÃO

Eu, \_\_\_\_\_, CPF nº \_\_\_\_\_, membro da equipe classificada em \_\_\_\_º lugar no DESAFIO MAKER MUZAMBINHO: DO PROBLEMA AO PROTÓTIPO, realizado conforme o Edital nº \_\_\_\_/2026, declaro, para os devidos fins, que abro mão do recebimento da premiação em dinheiro a que teria direito, concordando que o valor correspondente à minha parte seja redistribuído entre os demais membros da equipe ou tratado conforme decisão da Comissão Organizadora.

Declaro estar ciente de que esta decisão é voluntária, irrevogável e irretroatável, não cabendo qualquer reivindicação futura quanto ao valor aqui recusado.

Local e data: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante

Documento assinado eletronicamente por:

- Renato Aparecido de Souza, DIRETOR(A) GERAL - CD2 - MUZ, em 16/06/2026 10:42:03.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 16/06/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsuldeminas.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 673559

Código de Autenticação: accfa484a5

Nível de Acesso: Público

16/06/2026 09:23 - Criado inicialmente como: Público.

